

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu menguji efektifitas media lagu dalam pembelajaran kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas pembelajaran dan efesiensi hasil dari suatu pendekatan, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2011: 64).

Sutedi (2011; 53) menyatakan bahwa dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Fungsi metode adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Dalam penelitian kependidikan bahasa seperti bahasa Jepang terdapat banyak metode penelitian yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan. Sutedi (2011; 54) mengungkapkan tiga jenis metode penelitian, yaitu penelitian sejarah, penelitian deskriptif dan penelitian eksperimental. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimental.

Sutedi (2011;66-67) mengungkapkan beberapa ciri dari penelitian eksperimental, yaitu :

- a. Adanya manipulasi terhadap variabel bebas, yaitu memberikan perlakuan secara terencana dan sistematis yang merupakan inti dari kegiatan eksperimen terhadap variabel bebas.

- b. Adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh. Perlu dibuat kelas kontrol untuk dijadikan bahan pembandingnya dan sesuatu dikatakan bagus sebagai hasil dari suatu eksperimen, baru akan terlihat jika ada pembandingnya.
- c. Adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas. Peneliti perlu mencatat apa-apa yang terjadi pada kelas kontrol yang dianggap perlu dan menunjang untuk membuat kesimpulan, karena efektif atau tidaknya suatu perlakuan dapat dilihat dari variabel terikat yang menjadi responnya.

Menurut Sutedi (2011; 67-68), ada delapan langkah-langkah pokok yang digunakan dalam kegiatan penelitian eksperimen, yaitu sebagai berikut :

- a. Peneliti menemukan suatu masalah berdasarkan pengalamannya.
- b. Mengkaji literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti, baik berupa penelitian terdahulu maupun teori-teori yang dikemukakan para ahli.
- c. Mengidentifikasi dan menbatasi masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian.
- d. Merumuskan hipotesis penelitian.
- e. Menyusun rancangan penelitian eksperimental secara lengkap.
- f. Melaksanakan eksperimen sesuai dengan prosedur dan rancangan yang telah ditetapkan.
- g. Mengolah data yang diperoleh sesuai dengan prosedurnya.
- h. Melaporkan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, diantaranya *pre-experimental*, *true-experimental*, *factorial experimental*, dan *quasi experimental* (Sugiyono, 2011: 73). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* (eksperimen kuasi) yaitu penelitian yang hanya terdapat satu kelas tanpa adanya kelas kontrol/kelas pembanding.

Reza Muhammad Tito, 2016

Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang Pada Pembelajaran Kosakata Dalam Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Narbuko dan Achmadi (2007; 51) dalam Hayanah (2015) menyatakan penelitian eksperimental sungguhan bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimental, satu atau lebih kondisi perlakuan dari membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk meneliti ada atau tidaknya perubahan kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa, sebelum dan sesudah menggunakan media lagu dengan menggunakan eksperimen kuasi sebagai cara pembuktiaannya.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *one group before after (pretest and posttest design)*. Adapun alur desain penelitian ini sebagai berikut:

$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan:

O_1 : *pretest*

X : *treatment*

O_2 : *posttest*

Dalam desain ini, test dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah *treatment*. *Treatment* yang dilakukanpun sebanyak empat kali, Observasi yang dilakukan sebelum diberikannya *treatment* disebut *pretest* (O_1), dan observasi yang dilakukan setelah diberikannya *treatment* disebut *posttest* (O_2). *Treatment* (X) pada penelitian ini yaitu kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media lagu berbahasa Jepang.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Menentukan kelas eksperimen.
2. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum diberikan *treatment*.
3. Memberikan *treatment* sebanyak empat kali untuk belajar mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media lagu Jepang.
4. Memberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah diberikan *treatment*.
5. Menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media lagu Jepang sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

B. Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang terlibat dalam penelitian dan turut membantu kelancaran proses penelitian. Partisipan dalam penelitian ini diantaranya adalah mahasiswa Tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2015/2016 sebagai sampel dari penelitian ini. Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan penulis bahwa pada tingkat ini sampel baru belajar bahasa Jepang, dan masih menyesuaikan dengan lingkungan yang ada oleh karena itu perlu adanya suatu media belajar untuk membantu tingkat I yang memang baru belajar bahasa Jepang.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I semester 2 pendidikan bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2015/2016. Penulis memilih tingkat satu karena populasi merupakan mahasiswa yang masih bisa dibilang baru dalam belajar bahasa Jepang tetapi sudah mulai terfokus pada

Reza Muhammad Tito, 2016

Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang Pada Pembelajaran Kosakata Dalam Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penjurusan yang diambilnya. Menurut Sutedi (2011; 179) dalam Hayanah (2015), populasi penelitian adalah manusia yang dijadikan sumber data. Kemudian sebagian dari populasi tersebut dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Berikut adalah tabel jumlah populasi dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Populasi

No	Kelas	Jumlah
1	A	10
2	B	10
3	C	10
Σ		30

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang bisa mewakili karakteristik dari populasi itu sendiri. Sutedi (2011; 179) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada untuk dijadikan sumber data. Sampel dari penelitian ini diambil 30 orang dari seluruh jumlah mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2015/2016 yang berbeda kelas, yaitu 10 orang dari masing-masing kelas A, B, dan C. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik purposif, yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan (Sutedi, 2011; 181).

D. Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian (Sugiyono, 2011: 102). Instrumen penelitian kuantitatif dapat berupa tes, wawancara, observasi dan kuesioner. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes dan non-tes.

1. Tes

Dalam penelitian tes tulis ini digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan mendengarkan peserta didik. Adapun soal tes yang diberikan berupa kalimat yang memiliki kosakata yang akan dijadikan bahan penelitian. Tes dalam pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes sebelum diberikan *treatment (pretest)* dan tes sesudah diberikan *treatment (posttest)*.

2. Non-tes

Instrument lain yang digunakan untuk penelitian ini yaitu non-tes yang berupa pemberian angket kepada sampel, khususnya di kelas eksperimen terkait tanggapan dan kesan penggunaan media lagu untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dan angket yang digunakan berupa angket tertutup-terbuka (kombinasi), yaitu angket yang di dalamnya terdapat pertanyaan yang sudah disediakan alternatif atau *option* jawaban, dan terdapat juga pertanyaan yang tidak disediakan jawabannya sehingga responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tahapan yang harus dilakukan peneliti untuk memudahkan pelaksanaan penelitian.

1. Tahap Awal

- a. Pembuatan proposal penelitian
- b. Menentukan sampel penelitian
- c. Membuat instrumen penelitian
- d. Menentukan waktu penelitian
- e. Pengurusan perizinan penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

Table 3.2
Pelaksanaan Penelitian

No	Pertemuan ke-	Durasi Waktu	Kegiatan
1	Pertemuan ke-1	45 menit	Melakukan <i>pretest</i> dan pemberian <i>treatment</i> pertama dengan menggunakan lagu yang berjudul <i>sayounara bokutachi no youchien</i> . Setelah pemutaran lagu dilakukan evaluasi, yaitu mahasiswa membaca seluruh lirik lagu.
2	Pertemuan ke-2	30 menit	Pemberian <i>treatment</i> kedua dengan menggunakan lagu <i>Doraemon</i> yang berjudul <i>yume wo kanaete</i> . Setelah pemutaran lagu dilakukan evaluasi, yaitu mahasiswa membaca seluruh lirik lagu.
3	Pertemuan ke-3	45 menit	Pemberian <i>treatment</i> ketiga dengan menggunakan lagu yang berjudul <i>ashita e no tegami</i> . Setelah pemutaran lagu dilakukan evaluasi, sama seperti pada <i>treatment</i> sebelumnya membaca seluruh lirik lagu dan memberikan kosakata yang ada pada lirik lagu.
4	Pertemuan ke-4	45 menit	Pemberian <i>treatment</i> keempat dengan menggunakan lagu yang

			berjudul <i>kaze no uta</i> . Setelah pemutaran lagu dilakukan evaluasi, dan memberikan kosakata yang rampung pada lirik tersebut. Kemudian melakukan <i>posttest</i> dan pengisian angket mengenai tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media lagu untuk meningkatkan kemampuan membaca kosakata yang disediakan.
--	--	--	---

3. Tahap Akhir

- Melakukan pemeriksaan ulang terhadap keseluruhan data yang telah diperoleh.
- Mengolah keseluruhan data yang telah diperoleh dan mengujinya dengan perhitungan statistik.
- Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah dan diuji berdasarkan perhitungan statistik.

F. Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data Statistik

Pengolahan data berupa tes dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik komparasional, yaitu statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang diteliti, serta menemukan persamaan dan perbedaan variabel yang ada. Jika ada perbedaan, apakah perbedaan itu merupakan perbedaan yang signifikan atau hanya kebetulan (Sutedi, 2011: 228). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Mencari *gain* (d) antara *pretest* dan *posttest*

Reza Muhammad Tito, 2016

Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang Pada Pembelajaran Kosakata Dalam Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$d = \text{nilai } posttest - \text{nilai } pretest$$

- b. Mencari nilai rata-rata *gain* (d)

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

M_d = nilai rata-rata *gain* (d)

$\sum d$ = jumlah *gain* (d)

N = jumlah mahasiswa yang mengikuti tes

- c. Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$\sum d^2$ = jumlah dari *gain* (d) yang dikuadratkan

$(\sum d)^2$ = jumlah dari *gain* (d) lalu dikuadratkan

N = jumlah mahasiswa yang mengikuti tes

- d. Mencari nilai *t* hitung

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

t = nilai *t* hitung

M_d = nilai rata-rata *gain* (d)

$\sum x^2 d$ = nilai kuadrat deviasi

N = jumlah mahasiswa yang mengikuti tes

- e. Memberikan interpretasi (tafsiran) berdasarkan *t tabel*
- Merumuskan Hk (hipotesis kerja) :
terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media lagu Jepang terhadap kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
 - Merumuskan Ho (hipotesis nol) :
tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media lagu Jepang terhadap kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang
- f. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t hitung* dengan nilai *t tabel*
- $db = N - 1$
- Menghasilkan Hk apabila nilai *t hitung* $> t tabel$
 - Menghasilkan Ho apabila nilai *t hitung* $< t tabel$

2. Teknik Pengolahan Data Angket

Rumusan yang digunakan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

n = jumlah responden

Tabel 3.3**Klasifikasi interpretasi perhitungan persentase setiap kategori**

Besar Presentase	Interpretasi
0%	Tidak seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, 2010: hlm. 40-41)

Dengan demikian hasil angket yang diperoleh terkait penelitian ini akan nampak tafsirannya sesuai dengan tabel di atas.